

## ***Application of Puzzle Play Therapy on Fine Motor Development in Preschool Children at Preschool & Kindergarten Nurul Azhar***

### **Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Di *Preschool & Kindergarten Nurul Azhar***

Liza Tania<sup>1</sup>, Sari Anggela<sup>2</sup>, Melly Melly<sup>1</sup>, Masnun Masnun<sup>1</sup>, Sri Novita Yuliet<sup>1</sup>

<sup>1</sup>. Prodi D III Keperawatan, Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Riau

<sup>2</sup> Prodi Sarjana Terapan Keperawatan, Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Riau

Email: [lizataniaaa@gmail.com](mailto:lizataniaaa@gmail.com)

---

#### **Article Info**

##### **Article History:**

Received: January 2025

Revised : February 2025

Accepted: March 2025

#### **Abstract**

*Preschool children are children aged 3-6 years, during this period children's development is very rapid. One very important development is the development of fine motor skills, because it will make it easier for children to carry out their activities. Fine motor skills develop optimally by being stimulated, namely Puzzle Play Therapy can be applied. Research Objective: To describe the application of puzzle play therapy to fine motor development at the Nurul Azhar Preschool & Kindergarten. Research Method: This research is descriptive using a case study approach with 2 subjects, conducted on April 22–May 3 2024. In this research, data was collected by observation and presented in narrative form. Research Results: showed that the fine motor development of both subjects before being given the intervention had failed and after the intervention for 2 weeks with 6 meetings, both subjects found that their fine motor development had increased towards pass. Conclusion: The results of the study showed an increase in the fine motor development of preschool children after the puzzle playing therapy intervention.*

**Key words:** *Fine Motor, Preschool Children, Puzzle Play Therapy*

---

#### **Abstrak**

Anak Prasekolah adalah anak berusia 3-6 tahun, pada periode ini perkembangan anak sangat pesat. Salah satu perkembangan yang sangat penting yaitu perkembangan motorik halus, karena nantinya memudahkan anak melakukan aktivitasnya, motorik halus berkembang secara optimal dengan cara diberi stimulasi, yaitu dapat diterapkan Terapi Bermain *Puzzle*. Tujuan Penelitian: Untuk mendeskripsikan penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus di *Preschool & Kindergarten Nurul Azhar*. Metode Penelitian: Penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan metode pendekatan studi kasus dengan 2 subjek, dilakukan pada tanggal 22 April–3 Mei 2024. Pada penelitian ini data dikumpulkan dengan cara observasi dan disajikan dalam bentuk naratif. Hasil Penelitian: menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus kedua subjek sebelum diberikan intervensi mengalami *fail* dan sesudah intervensi selama 2 minggu dengan 6 kali pertemuan, kedua subjek diperoleh bahwa perkembangan motorik halus mengalami peningkatan kearah *pass*. Kesimpulan: Hasil penelitian menunjukkan peningkatan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah setelah dilakukan intervensi terapi bermain *puzzle*.

---

**Kata Kunci :** Anak Prasekolah, Motorik Halus, Terapi Bermain *Puzzle*

## PENDAHULUAN

Anak adalah individu yang unik dan memiliki kemampuan dan tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Anak mengalami berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat sehingga membuat anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya [1]. Pembinaan sedini mungkin pada anak sangat penting untuk meningkatkan perkembangan dan bisa dilakukan menurut tahapan usia. Berikut tahapan tumbuh kembang anak yaitu, masa prenatal, masa bayi, masa prasekolah dan masa sekolah [2].

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 3 sampai dengan 6 tahun. Pada usia prasekolah ini anak-anak biasanya akan mengikuti program yang dinamakan dengan *preschool* [3]. Pemahaman proses belajar anak harus disesuaikan dengan karakter dan tahap perkembangan anak tersebut. Karena proses belajar adalah serangkaian tahapan yang menyebabkan terjadinya perubahan perilaku kognitif, afektif, dan motorik pada individu yang belajar dan mempengaruhi tingkat kesehatan pada anak tersebut [4].

Kesehatan anak merupakan salah satu indikator upaya pencapaian tingkat kesehatan di Indonesia, upaya tersebut adalah dengan perhatian penuh terhadap kesejahteraan dan perkembangan anak. Perkembangan anak yang tidak sesuai dengan usianya dapat menyebabkan anak tidak mampu memenuhi kebutuhan dasarnya. Masa perkembangan anak yang sering terjadi masalah yaitu pada anak usia prasekolah dengan keterlambatan perkembangan motorik halus [5].

Normalnya perkembangan motorik halus pada anak adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan-gerakan tertentu yang melibatkan anggota tubuh dan otot-otot kecil serta anak dapat berkoordinasi dengan cermat dan tepat sesuai dengan usianya. Apabila anak mengalami gangguan perkembangan pada motorik halusnya, maka akan menyebabkan keterlambatan pada perkembangan yang tidak sesuai dengan usianya [6].

Di Indonesia Pada Periode 2020-2021 Kementerian Kesehatan melaporkan sebanyak 5530 kasus gangguan perkembangan pada anak usia prasekolah, baik perkembangan motorik halus maupun kasar, kognitif, serta keterlambatan bicara. Data *World health organization* (WHO) pada tahun 2018, anak usia kurang dari 5 tahun terdapat 52,9 juta anak mengalami gangguan perkembangan [7]. Data Riskesdas Tahun 2018, gangguan perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di Indonesia tahun 2018 sebesar 7,51% [8]. Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia tahun 2013 diperkirakan sekitar 1-3% anak dibawah 5 tahun mengalami keterlambatan perkembangan umum [9]. Berdasarkan Data Dinas Provinsi Riau tahun 2015, kurang lebih 5-10% anak usia prasekolah diperkirakan mengalami keterlambatan dalam perkembangan.

Faktor-Faktor yang menyebabkan anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan, antara lain yaitu faktor lingkungan seperti perlindungan orang tua yang berlebihan, faktor struktur fisik, faktor kurangnya kesempatan anak untuk belajar keterampilan motorik, dan kurangnya stimulasi. Pada umumnya, di usia prasekolah anak sudah dapat meletakkan kubus di atas kubus lainnya tanpa menjatuhkannya atau memegang pensil dengan benar. Namun jika ada penyimpangan dalam motorik halus, maka anak belum bisa melakukan perkembangan sesuai dengan usianya [8].

Motorik halus merupakan kemampuan pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih untuk menggenggam, melempar, menyusun *puzzle*, menggambar, menangkap bola, menggantung dan sebagainya [10]. Salah Satu intervensi keperawatan sebagai media belajar dan permainan edukatif kepada anak untuk meningkatkan perkembangan motorik halus adalah dengan terapi bermain, contohnya adalah dengan terapi bermain *puzzle*. Cara ini dapat mengembangkan dan melatih motorik halus anak sesuai dengan usianya. [11]

Terapi bermain *puzzle* merupakan media bermain dengan cara seperti mencocokkan potongan-potongan dan menyusun gambar, angka atau huruf sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih anak terhadap

ketangkasan mata dan tangan serta kesabaran selama menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar agar anak tidak cepat merasa bosan sehingga meningkatkan hasil belajar anak lebih baik [5].

Bedasarkan penelitian Khoerunnisa (2023) tentang pengaruh bermain *puzzle* terhadap aspek motorik halus anak usia 4-6 tahun menjelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik halus pada anak dan berdasarkan penelitian (Nusantara et al., 2021) tentang terapi *puzzle* dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus pada anak di PAUD KB Amanah Bogaren Kidul, selain itu berdasarkan penelitian (Sitanggung et al., 2022) tentang terapi bermain *puzzle* dapat mempengaruhi kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah di Posyandu Kelurahan Pondok Ranji.

Keterlambatan motorik halus pada anak dapat mengakibatkan terganggunya perkembangan anak yang mempengaruhi aspek perkembangan lainnya seperti perkembangan kognitif. Adapun cara yang dapat digunakan agar gangguan perkembangan motorik halus anak dapat dicegah adalah dengan teknik terapi bermain, hal ini sangat penting dalam perkembangan kepribadian terutama dalam motorik halusnya, bermain bagi anak bukan sekedar mengisi waktu luang, tetapi juga dapat menjadi metode belajar [6]

*Preschool & Kindergarten* Nurul Azhar merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang berada jalan lili, kecamatan sukajadi, kota pekanbaru. Peneliti sudah melakukan survey langsung ke lokasi penelitian agar mengetahui kebenaran presentase anak yang mengalami kesulitan dalam perkembangan motorik halus dengan cara melakukan wawancara kepada guru yang mengajar di *preschool & kindergarten* Nurul Azhar pada tanggal 15 febuari 2024. Hasil wawancara diketahui bahwa dari jumlah keseluruhan anak yaitu 32 orang terdapat sekitar 6 anak yang berusia 3-6 tahun dicurigai mengalami keterlambatan dalam motorik halus. Peneliti akan membuktikan kembali secara langsung dengan lembar observasi DDST untuk memastikan perkembangan motorik halus pada anak *Preschool & Kindegarten* Nurul Azhar. Didapatkan hasil dari 6 anak yang dicurigai mengalami keterlambatan dalam motorik halusnya terdapat 2 anak yang terbukti mengalami keterlambatan dalam motorik halus yang dibuktikan dengan lembar observasi DDST II.

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diketahui bahwa penerapan terapi bermain *puzzle* memiliki pengaruh untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Oleh karna itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian sederhana yang akan dituangkan dalam studi kasus yang berjudul "Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia Prasekolah Di *Preschool & Kindergarten* Nurul Azhar".

## **METODE**

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah bersifat deskriptif dengan desain penelitian studi kasus. Subjek yang dipilih dalam penelitian ini yaitu anak usia prasekolah di *Preschool & Kindegarten* Nurul Azhar yang terdiri dari 2 orang anak yang telah diamati secara mendalam. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu dengan cara observasi, Peneliti melakukan pengamatan/survai awal langsung ke tempat penelitian kepada 2 anak sebagai subjek yang dituju untuk di observasi terlebih dahulu menggunakan lembar DDST II, setelah mendapatkan hasil peneliti mengetahui bahwa 2 anak tersebut mengalami keterlambatan terhadap motorik halus, selanjutnya diajarkan terapi bermain *puzzle*.

Observasi dilakukan sebelum pemberian terapi dan setelah pemberian terapi, terapi bermain *puzzle* yang telah diberikan dalam waktu 15 menit selama 2 minggu dengan 6 kali pertemuan sejalan dengan penelitian [12]. Pertemuan dilakukan 3 kali dalam 1 minggu dengan jarak 1 hari disetiap pertemuannya. Permainan *puzzle* diberikan dengan bentuk *jigsaw puzzle* gambar hewan/binatang yang berbeda disetiap pertemuan agar anak tidak merasa bosan, setelah itu evaluasi peningkatan anak dengan menggunakan lembar check list indikator kegiatan terapi bermain *puzzle* pada anak.

## HASIL

### A. Hasil Observasi Awal Kemampuan Motorik Halus Subjek I Dan Subjek II Sebelum Diberikan Terapi Bermain *Puzzle*

**Tabel 1.**  
**Hasil Pemeriksaan DDST Subjek I Sebelum Intervensi**

No	Penilaian Motorik Halus	Subjek I
1	Memilih garis yang lebih panjang	Fail (caution)
2	Mencontoh gambar sesuai petunjuk (+)	Fail (caution)
3	Menggambar orang 3 bagian	Fail (caution)
4	Mencontoh gambar lingkaran O	Fail (delayed)
5	Menggoyangkan ibu jari	Pass
6	Menyusun menara 8 kubus	Fail (delayed)
7	Meniru garis vertical	Pass

Sumber : Data Primer 2024

**Tabel 2.**  
**Hasil Pemeriksaan DDST Subjek II Sebelum Intervensi**

No	Penilaian Motorik Halus	Subjek II
1	Memilih garis yang lebih panjang	<i>Fail</i>
2	Mencontoh gambar sesuai petunjuk (+)	<i>Refuse</i>
3	Menggambar orang 3 bagian	<i>Fail</i>
4	Mencontoh gambar lingkaran O	<i>Fail</i> (caution)
5	Menggoyangkan ibu jari	<i>Pass</i>
6	Menyusun menara 8 kubus	<i>Fail</i> (delayed)
7	Meniru garis vertical	<i>Fail</i> (delayed)

Sumber : Data Primer 2024

### B. Hasil Evaluasi Indikator Perkembangan Subjek I Dan Subjek II Terhadap Terapi Bermain *Puzzle*

**Tabel 3.**  
**Hasil Evaluasi Indikator Perkembangan Subjek I**

No	Indikator Amatan	Pertemuan					
		1	2	3	4	5	6
1	Ketepatan dan kerapian dalam menyusun <i>puzzle</i> sesuai dengan bentuk	BB	BB	MB	MB	BSH	BSB
2	Keterampilan Tangan saat melakukan kegiatan	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSB
3	Kecepatan dalam menyusun <i>puzzle</i> sesuai dengan waktu	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSB

Keterangan :

BB: Belum Berkembang, MB : Mulai Berkembang, BSH: Berkembang Sesuai Harapan, BSB: Berkembang Sangat Baik

**Tabel 4.**  
**Hasil Evaluasi Indikator Perkembangan Subjek II**

No	Indikator Amatan	Pertemuan					
		1	2	3	4	5	6
1	Ketepatan dan kerapian dalam menyusun <i>puzzle</i> sesuai dengan bentuk	BB	BB	MB	MB	BSH	BSB
2	Keterampilan Tangan saat melakukan kegiatan	BB	BB	MB	BSH	BSH	BSB
3	Kecepatan dalam menyusun <i>puzzle</i> sesuai dengan waktu	BB	BB	MB	MB	BSH	BSB

Keterangan :

BB: Belum Berkembang, MB : Mulai Berkembang, BSH: Berkembang Sesuai Harapan, BSB: Berkembang Sangat Baik

**C. Hasil Observasi Akhir Kemampuan Motorik Halus Subjek I dan Subjek II Sebelum Dan Sesudah Diberikan Terapi Bermain *Puzzle***

**Tabel 5.**  
**Hasil Pemeriksaan DDST Subjek I Sesudah Intervensi**

No	Penilaian Motorik Halus	Subjek I	
		Sebelum	Sesudah
1	Memilih garis yang lebih panjang	<i>Fail (caution)</i>	<i>Pass</i>
2	Mencontoh gambar sesuai petunjuk (+)	<i>Fail (caution)</i>	<i>Pass</i>
3	Menggambar orang 3 bagian	<i>Fai (caution)</i>	<i>Pass</i>
4	Mencontoh gambar lingkaran 0	<i>Fail (delayed)</i>	<i>Pass</i>
5	Menggoyangkan ibu jari	<i>Pass</i>	<i>Pass</i>
6	Menyusun menara 8 kubus	<i>Fail (delayed)</i>	<i>Pass</i>
7	Meniru garis vertikal	<i>Pass</i>	<i>Pass</i>

Sumber : Data Primer 2024

**Tabel 5.**  
**Hasil Pemeriksaan DDST Subjek II Sesudah Intervensi**

No	Penilaian Motorik Halus	Subjek II	
		Sebelum	Sesudah
1	Memilih garis yang lebih panjang	<i>Fail</i>	<i>Pass</i>
2	Mencontoh gambar sesuai petunjuk (+)	<i>Refuse</i>	<i>Pass</i>
3	Menggambar orang 3 bagian	<i>Fail</i>	<i>Pass</i>
4	Mencontoh gambar lingkaran 0	<i>Fail (caution)</i>	<i>Pass</i>
5	Menggoyangkan ibu jari	<i>Pass</i>	<i>Pass</i>
6	Menyusun menara 8 kubus	<i>Fail (delayed)</i>	<i>Pass</i>

7	Meniru garis vertical	<i>Fail (delayed)</i>	<i>Pass</i>
---	-----------------------	---------------------------	-------------

Sumber : Data Primer 2024

## PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan terhadap perkembangan motorik halus setelah dilakukannya terapi bermain *puzzle* selama 2 minggu dengan 6 kali pertemuan pada subjek yang mengalami *fail* dalam motorik halus, diperoleh bahwa perkembangan motorik halus kedua subjek mengalami peningkatan. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sitanggung et al., 2022), menyatakan bahwa kegiatan terapi bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah yang terbukti dari hasil *posttest*. Selain itu, berdasarkan penelitian, menjelaskan bahwa penggunaan media *puzzle* berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah. Menurut Sitanggung et al., (2022), juga mengatakan melalui terapi bermain *puzzle* perkembangan motorik halus dapat dikembangkan, karena dengan terapi bermain *puzzle* anak dilatih untuk mengkoordinasi jari-jemari, pergelangan tangan, serta mata melalui kegiatan melepas serta memasang *puzzle*.

Terapi bermain *puzzle* merupakan media bermain dengan cara mencocokkan gambar sehingga menjadi sebuah *puzzle* yang utuh, berdasarkan teori Nusantara et al (2021), dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. *Puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *jigsaw puzzle*, sejalan dengan teori Hidayati, (2018), yaitu *Jigsaw puzzle* adalah *puzzle* yang berupa kepingan-kepingan gambar yang umumnya terbuat dari bahan kayu, dimainkan dengan cara menggabungkan kepingan-kepingan gambar untuk menjadikan satu gambar yang utuh. *Puzzle* inilah yang umumnya banyak dimainkan dan digemari oleh anak-anak. *Puzzle* yang digunakan selama penelitian menggunakan *puzzle* 4 – 9 keping, dimana menurut Trimantara & Mulya (2019), menyebutkan bahwa *puzzle* yang digunakan anak usia 3 sampai 4 tahun jumlah potongan *puzzle* yang dipakai maksimal 5 keping dan umur 4 sampai 5 tahun kepingan *puzzle* paling banyak 10 keping.

Pada subjek I dan II sebelum diberikan intervensi, dilakukan pemeriksaan kemampuan motorik halus menggunakan lembar observasi DDST dan didapatkan hasil kedua subjek mengalami *fail* yaitu subjek I *fail* dalam mencontoh gambar lingkaran serta menyusun menara 8 kubus yang dikategorikan *delayed* atau mengalami keterlambatan, dan subjek II juga mengalami *fail* pada penilaian menyusun menara 8 kubus dan meniru garis vertical atau garis lurus yang dikategorikan *delayed* atau mengalami keterlambatan, hal ini sejalan dengan teori menurut Khumaeroh (2018) bahwa normalnya perkembangan motorik halus pada anak adalah kemampuan anak dalam melakukan gerakan-gerakan tertentu yang melibatkan anggota tubuh dan otot-otot kecil serta anak dapat berkoordinasi dengan cermat dan tepat sesuai dengan usianya, namun apabila anak mengalami gangguan perkembangan pada motorik halusnya, maka akan menyebabkan keterlambatan pada perkembangan yang tidak sesuai dengan usianya.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterlambatan perkembangan motorik halus anak, yaitu pada subjek I mengalami keterlambatan karena kurangnya stimulus yang didapatkan, akibat kebiasaan An.K yang fokusnya mudah teralih dengan lingkungan sekitarnya, yang membuat An.K tidak optimal dalam mengeksplor keterampilan motorik halus yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan teori (Nurlaili, 2019) yang menjelaskan bahwa keterlambatan motorik halus pada anak akibat kurangnya stimulasi disebabkan karena otot-otot halus anak belum mencapai kematangan. Dengan latihan-latihan yang cukup akan membantu perkembangan motorik halus anak, anak sangat bergantung pada seberapa banyak stimulasi untuk mengendalikan gerakan ototnya sehingga mencapai kondisi motorik halus yang sempurna yang ditandai dengan gerakan motorik halus yang lancer. Hal ini juga sesuai dengan penelitian dari Yanti Etri, (2020), yang menjelaskan bahwa keterlambatan motorik

halus pada anak, untuk meningkatkan perkembangan motorik halus, setiap anak perlu menerima stimulasi rutin sedini mungkin dan terus menerus disetiap kesempatan, sebab kurangnya stimulus bisa mengakibatkan keterlambatan pertumbuhan serta perkembangan anak.

Faktor subjek II mengalami keterlambatan motorik halus yaitu karena pola asuh orang tua yang termasuk dalam pola asuh otoriter dimana An.N tidak terlalu diberikan kebebasan dalam melakukan aktivitasnya sehingga membatasi An.N dengan memberi peraturan yang membuat An.N terbatas dalam melakukan aktivitasnya saat dirumah, selanjutnya terhadap faktor kesehatan dimana An.N sering kali mengalami masalah kesehatan yang membuat An.N juga kurang dalam beraktivitas dan kreativitas. Hal ini sejalan dengan teori (Nurlaili, 2019) yang menjelaskan bahwa anak membutuhkan kebebasan dalam mengeksplor lingkungannya karena anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan fisik yang sangat pesat dan kesehatan anak yang terganggu karena sakit juga akan memperlambat pertumbuhan/perkembangan motorik halusnya. Hasil penelitian Lisa (2020) juga menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi keterlambatan perkembangan motorik halus anak yaitu kurangnya kesempatan anak untuk melakukan eksplorasi terhadap lingkungan sejak kecil dan pola asuh orang tua yang cenderung over protektif dan kurang dalam memberi fasilitas bermain dan rangsangan belajar, yang kedua tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk mengerjakan aktivitas sendiri sehingga anak terbiasa selalu ingin dibantu oleh orang lain dan memenuhi kebutuhannya.

Hasil yang diperoleh dari intervensi pertemuan pertama, kemampuan motorik halus dalam perkembangan terapi bermain *puzzle* subjek I dan subjek II masih belum berkembang, pada saat diberikan intervensi subjek I dan subjek II mengikutinya dengan konsentrasi namun subjek I dan subjek II belum mampu menyusun *puzzle* dan masi meminta bantuan. Pada pertemuan kedua kemampuan subjek I mulai berkembang sebagian karna mampu memasang *puzzle* dengan baik dan ketrampilan tangan mulai berkembang walaupun dalam waktu yang sangat lama, namun sesekali subjek I hilang konsentrasi sehingga masih meminta bantuan, sedangkan subjek II masih belum berkembang dan masih meminta bantuan. Pada pertemuan ketiga subjek I dan subjek II mulai berkembang seluruhnya namun belum bisa menyusun *puzzle* dengan tepat dan rapi serta membutuhkan waktu yang sangat lama.

Pada pertemuan keempat, subjek I dan subjek II mulai berkembang sesuai harapan di sebagian aspek, dimana subjek I bisa menyelesaikan *puzzle* dengan waktu hanya lebih 5 menit dari waktu yang diberikan namun penyusunan *puzzle* belum tepat, sedangkan subjek II bisa menyelesaikan *puzzle* dengan tepat namun memerlukan waktu yang sangat lama. Pada pertemuan kelima, subjek I dan subjek II mulai berkembang sesuai harapan di keseluruhan aspek, ketika diberikan intervensi subjek I dan subjek II sesekali merasa bosan, oleh karena itu agar subjek tidak merasa bosan saat intervensi diselingi dengan mengajak subjek menebak nama-nama hewan dan menyebutkan warna-warna hewan yang ada di kepingan-kepingan *puzzle*. Hal ini sejalan dengan teori menurut Mansur (2020), bahwa anak usia prasekolah memiliki imajinasi dan kepercayaan yang tinggi untuk memulai mengembangkan rasa ingin tahunya dan mampu berkomunikasi dengan lebih baik. Kemudian pada pertemuan keenam yaitu pertemuan terakhir subjek I dan subjek II di semua aspek indikator amatan sudah berkembang sangat baik, dimana subjek I dan subjek II sudah dapat melakukan bongkar pasang *puzzle* dengan ketepatan, kerapian sesuai dengan bentuk *puzzle* dan kecepatan tangan sesuai pada waktu yang diberikan yaitu 15 Menit serta sudah dapat melakukan intervensi secara mandiri dan konsentrasi.

Peningkatan kemampuan subjek terhadap terapi bermain *puzzle* di setiap pertemuannya merupakan suatu keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus pada subjek. Berdasarkan teori menurut Sintia (2021), yaitu manfaat *puzzle* sebagai media bermain dapat meningkatkan keterampilan perkembangan motorik halus karna anak dilatih dalam koordinasi tangan dan mata untuk menyusun kepingan-kepingan *puzzle*, dan juga

dapat meningkatkan daya ingat dan konsentrasi anak karna saat bermain dapat melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya serta konsentrasi untuk menyelesaikan susunan kepingan gambar tersebut.

Setelah diberikan intervensi terapi bermain *puzzle* di pertemuan terakhir, peneliti kembali melakukan evaluasi pada kemampuan motorik halus sesuai dengan lembar observasi DDST kepada kedua subjek. Hasil yang diperoleh yaitu kemampuan motorik halus subjek I dan subjek II mengalami peningkatan dan perubahan yang awalnya mengalami *fail* (gagal) menjadi *pass* (berhasil) ditandai dengan sudah berhasil memilih garis yang lebih panjang, mencontoh tanda tambah, menggambar orang 3 bagian, menirukan gambar lingkaran, menyusun menara 8 kubus dan sudah berhasil meniru garis vertikal atau garis lurus. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wenny Tantri (2022), bahwa perkembangan motorik halus anak meningkat setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* selama 2 minggu dalam 6 kali pertemuan. Berdasarkan teori (Rudiyanto, 2016 dalam Kuswanto, 2020) bahwa perkembangan motorik halus jika dikembangkan dengan baik akan berpengaruh terhadap kehidupan individu, baik yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari seperti, mengikat tali sepatu, mengancing baju, dan lain-lain.

Hasil penelitian didapatkan bahwa, terdapat perbedaan kecepatan peningkatan motorik halus pada kedua subjek. Subjek I dari 3 penilaian terapi bermain *puzzle* terdapat 2 kegiatan yang mulai berkembang pada pertemuan kedua sedangkan subjek II dari 3 penilaian terapi bermain *puzzle*, pada pertemuan kedua masih belum berkembang. Perbedaan ini kemungkinan terjadi karena beberapa hal yaitu pada subjek II pola asuh orang tua yaitu pola asuh otoriter yang cenderung *over protektif*, tidak memberikan kebebasan kepada anak untuk mengerjakan aktifitas sendiri sehingga anak terbiasa selalu ingin dibantu oleh orang lain dalam memenuhi kebutuhannya. Hal ini ditandai dengan subjek II tampak sedikit pemalu, kurang konsentrasi karena tidak terbiasa dengan kegiatan dan kurang percaya diri sehingga selalu ingin dibantu oleh peneliti saat intervensi. Sedangkan pada subjek I mulai terbiasa dengan kegiatan tersebut, walaupun terkadang kurang fokus dan cepat merasa bosan namun peneliti mengajak subjek I untuk lebih fokus lagi dengan terapi yang diberikan dan juga karena subjek I memiliki pola asuh demokratis dimana anak dibebaskan untuk bermain apa saja selagi masi dalam pantauan orang tua.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan mengenai penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus pada anak usia prasekolah di *Preschool & Kindergarten* Nurul Azhar dengan jumlah 2 subjek dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perkembangan motorik halus pada subjek I dan subjek II sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* menunjukkan bahwa subjek I dan subjek II mengalami *fail* pada item-item yang berada di sebelah kiri garis umur.
2. Sesudah diberikan intervensi terapi bermain *puzzle* di pertemuan terakhir, peneliti kembali melakukan evaluasi pada kemampuan motorik halus sesuai dengan lembar observasi DDST kepada kedua subjek. Hasil yang diperoleh yaitu kemampuan motorik halus subjek I dan subjek II mengalami peningkatan dan perubahan menjadi *pass* (berhasil) ditandai dengan sudah berhasil melakukan item-item yang berada di sebelah kiri garis umur
3. Hasil intervensi sesudah diterapkan terapi bermain *puzzle*, kedua subjek mengalami peningkatan dan perbedaan perkembangan pada motorik halusnya sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* yang dibuktikan pada, kegiatan item-item yang

awalnya mengalami *fail* (gagal) menjadi *pass* (berhasil) yaitu kedua subjek sudah benar dalam melakukan item-item di sebelah kiri garis umur.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penelitian dan penulisan artikel ini.

## REFERENSI

- [1] A. Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Journal.Uny.Ac.Id*, no. 02, 2014.
- [2] Soetjningsih, "Kupdf.Net\_Buku-Tumbuh-Kembang-Anakpdf.Pdf." pp. 1–36, 2018.
- [3] A. R. Mansur, *Tumbuh kembang anak usia prasekolah*, vol. 1, no. 1. 2019.
- [4] Herawati, "Memahami Proses Belajar Anak," *J. UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, vol. 4, no. 1, pp. 27–48, 2018.
- [5] S. Nusantara, E. D. Cahyaningrum, and A. R. Ma'rifah, "Pengaruh Terapi Puzzle terhadap Tugas Perkembangan Motorik Halus pada Anak di PAUD KB Amanah Bogares Kidul," *Semin. Nas. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, pp. 747–753, 2021.
- [6] S. Khumaeroh and dkk, "Penggunaan Puzzle Sebagai Alat Permainan Edukatif dan Implementasi Terhadap Aspek Motorik Halus Anak Usia 4-6 Tahun," *J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 229–241, 2018.
- [7] A. U. Bulan, "FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN PERKEMBANGAN FACTORS ASSOCIATED WITH DEVELOPMENT CHILDREN AGED 12-24 MONTHS Pada Profil Kesehatan Ibu Dan Anak tahun 2022 untuk membentuk generasi berkualitas , maka kita harus mempunyai modal anak-anak yang sehat pad," vol. 11, no. 4, pp. 929–938, 2023.
- [8] N. Nikmah, S. N. Qomari, and H. Zainiyah, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 24-36 Bulan," *Indones. J. Prof. Nurs.*, vol. 4, no. 1, p. 52, 2023.
- [9] IDAI, "Mengenal Keterlambatan Perkembangan Umum Pada Anak," 2013.
- [10] K. Hengki Primayana Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini," *PURWADITA J. Agama dan Budaya*, vol. 4, no. 1, pp. 91–100, 2020.
- [11] S. R. Khoerunnisa, I. Muqodas, and R. Justicia, "Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 49–58, 2023.
- [12] T. W. Sitanggang, D. Anggraini, and I. Puspitasari, "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Prasekolah Usia 3-5 Tahun," *J. Med. (Media Inf. Kesehatan)*, vol. 9, no. 1, pp. 39–46, 2022.
- [13] E. W. Hidayati, "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian," *Indones. J. Islam. Educ. Stud.*, vol. 1, no. 1, pp. 61–88, 2018.
- [14] F. N. yanti Etri, "Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah," *J. Kesehat. Med. Sainatika*, 2020.